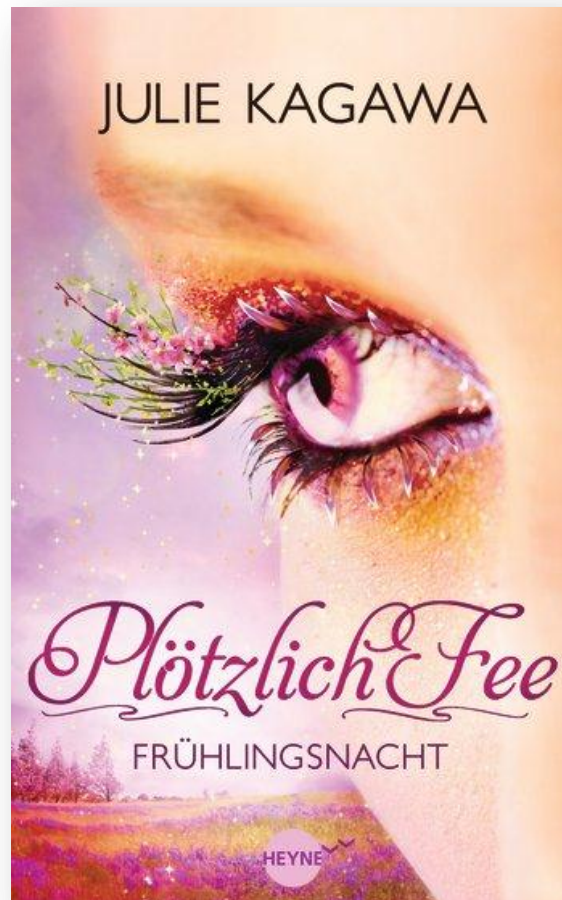


Überlebenshandbuch für das ***Nimmernie***



Haftungsausschluss

Dieser Leitfaden soll all jenen, die wagemutig genug sind, in das Reich der Feen reisen zu wollen, eine minimale Chance einräumen, die Begegnung mit den dort existierenden Kreaturen zu überleben. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass die Verfasserin dieses Leitfadens keinerlei Haftung übernimmt für Verlust oder Beschädigung der Seele, unwiderrufliche Verführungen sowie zufällige oder beabsichtigte Todesfälle. In der Regel ist eine Reise durch das Feenreich mit erheblicher Gefahr verbunden und deshalb nicht zu empfehlen. Betrachten Sie dies als ausdrückliche Warnung.

Vorbereitung

Auf eine Reise in das Nimmernie kann man sich nicht angemessen vorbereiten. Es gibt jedoch ein paar Regeln, deren Beachtung Ihre Überlebenschancen beträchtlich steigern können.

Was zieht man an?

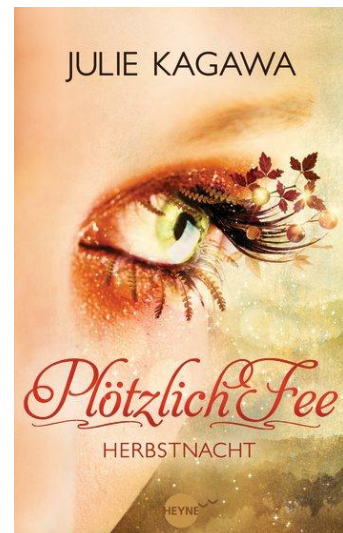
Die richtige Kleidung für das Nimmernie sollte sowohl praktisch als auch bequem sein. Falls Sie nicht sicher sind, ob ein Kleidungsstück geeignet ist, fragen Sie sich Folgendes: Würde es mich behindern, wenn ich um mein Leben laufe? Und: Wenn ich um mein Leben laufe, aber gefangen genommen werde, würde es mir dann Schutz bieten? Lautet die Antwort auf die erste Frage Ja, auf die zweite Frage aber Nein, so ist das Kleidungsstück untauglich. Es folgt eine Auflistung einiger Dinge, die Ihnen dabei helfen können, lebend aus dem Nimmernie herauszukommen:

- Ein leichtes Gepäckstück (entweder ein Rucksack oder eine große Umhängetasche) kann dazu verwendet werden, die notwendige Ausrüstung zu verstauen. Nehmen Sie keine zu großen, sperrigen oder schweren Taschen, da sie nur hinderlich sind, wenn (nicht falls!) Sie um Ihr Leben laufen müssen.
- Bequeme Kleidung, die Arme und Beine vollständig bedeckt (bedenken Sie, die Hecke ist voller Dornen). Tragen Sie ausschließlich gedämpfte Farben, helle oder leuchtende Farben ziehen die Feen an. Außerdem ist das Tragen von mehreren Schichten zu empfehlen, da die Temperaturunterschiede in den verschiedenen Regionen des Nimmernie zum Teil erheblich sind.
- Ein schützender Talisman könnte möglicherweise die Gefahr minimieren, dass Sie gefressen werden. Am besten funktioniert Eisen, das während einer Neumondnacht von einem Druiden geweiht wurde. Sollte so etwas nicht erhältlich sein, können Sie auch auf einen Johanniskrautweig, ein vierblättriges Kleeblatt oder eine Hasenpfote zurückgreifen. Wenn Sie gar nichts davon zur Hand haben, tragen Sie Ihre Kleidung auf links gedreht – vielleicht hilft es, wenn Sie in einer Zwickmühle stecken.
- Qualitativ hochwertige Turn- oder Laufschuhe. Und bitte bedenken Sie: Der Kauf der Schuhe ist nicht alles. Bevor Sie das Nimmernie betreten, sollten Sie ein umfangreiches Ausdauertraining absolviert haben.

Was nimmt man mit?

Viele machen den Fehler, allerlei Apparaturen wie Kameras, Handys, Laptops etc. mit ins Nimmernie zu nehmen. Das zweitgrößte Problem hierbei ist, dass diese Dinge im Feenreich nicht besonders zuverlässig oder überhaupt nicht funktionieren. Das größte Problem ist jedoch, dass die Feen, denen Sie eventuell begegnen werden, über so viel Technologie aus dem Reich der Sterblichen keineswegs erfreut sind, wodurch es wahrscheinlich zu einer Situation kommen wird, in der die oben erwähnten Laufschuhe zum Einsatz kommen. Beschränken Sie Ihr Gepäck besser auf wenige, einfache Dinge.

- Proviant: Alle Platz sparenden, kalorienreichen und leicht zu transportierenden Nahrungsmittel sind geeignet. Mithilfe von Müsliriegeln, Süßigkeiten, Studentenfutter, Trockennahrung u. Ä. können Sie Ihren Aufenthalt im Nimmernie verlängern. (Anmerkung des Verfassers: Eine Verlängerung des Aufenthalts im Nimmernie ist nicht empfehlenswert.) Sehr empfehlenswert ist es hingegen, nichts von der Nahrung zu sich zu nehmen, die man im Nimmernie findet oder angeboten bekommt. Nebenwirkungen von Feennahrung können unter anderem sein: Stimmungsschwankungen, Rauschzustände, Gedächtnisverlust, Veränderung der körperlichen Gestalt, Besessenheit, Bewusstlosigkeit, Verlust der Fähigkeit, das Nimmernie zu verlassen, und Tod.
- Waffen aus Stahl oder Eisen: Werkzeuge aus modernem Stahl (also Messer, Schwerter oder andere todbringende Instrumentarien) sind in diesem Zusammenhang zwar hilfreich, doch reines Eisen (wie etwa ein Stück eines schmiedeeisernen Zauns oder eine Stange Roheisen) ist dem Stahl vorzuziehen, da es die stärkere Wirkung auf die Feen hat. In Vorbereitung Ihrer Reise sollten Sie sich unbedingt einem intensiven Kampftraining mit der Waffe Ihrer Wahl unterziehen. Nach einigen Jahren der Ausbildung dürften Sie in der Lage sein, sich gegen die schwächsten Bewohner des Feenreiches zur Wehr zu setzen. Möchten Sie sich vor den Stärksten unter ihnen schützen, empfiehlt sich eine Kampfausbildung im Zeitraum von mehreren Leben (eines Sterblichen).
- Geschenke für die Feen: Sollten Sie auf Bewohner des Nimmernie treffen, so können Sie



viele von ihnen für sich gewinnen, indem Sie ihnen Geschenke überreichen, die nicht mit einer Gegenleistung verknüpft sind. Passend wären in diesem Fall Honig, Süßigkeiten, Bronzewaffen oder Kleinkinder. Bitte informieren Sie sich über die in Ihrem Heimatland geltenden rechtlichen Bestimmungen, bevor Sie diese Dinge erwerben.

- Wasser: Zwar ist das Wasser im Nimmernie in den meisten Fällen trinkbar, ohne dass es zu direkten Nebenwirkungen kommt, in ihm finden sich jedoch viele im Wasser lebende Feen der weniger netten Sorte. Sich einem Gewässer zu nähern oder daraus zu trinken, kann deshalb folgende indirekte Nebenwirkungen haben: Schwindelgefühle, Erbrechen, plötzlicher Blutverlust, unerklärliche Fluchtreaktionen und Tod.

Der Zugang zum Feenreich

Dieser Leitfaden enthält keine direkte Anleitung dazu, wie man das Nimmernie betreten kann. Eine Rücksprache mit dem juristischen Beistand der Verfasserin hat ergeben, dass als (rechtliche) Konsequenzen einer solchen Anleitung „der finanzielle Ruin aller Urheber, Vergeltungsmaßnahmen durch den Sommer- und den Winterhof sowie höchstwahrscheinlich das Ende der Welt, wie wir sie kennen“ zu erwarten sind. Deshalb sei hier nur gesagt, dass man das Nimmernie mithilfe sogenannter Steige erreicht, also über Pfade zwischen dem Reich der Sterblichen und dem Feenreich. Diese Steige zu finden bleibt, mit allen rechtlichen Konsequenzen, Ihnen überlassen.

Geographie des Nimmernie

Das Nimmernie ist ein vielgestaltiges, wildes Reich voll seltsamer Kreaturen und uralter Kräfte. Angeblich verfügt sogar das Land selbst über ein Bewusstsein und einen zuweilen regelrecht bössartigen Willen. Bereist man das Nimmernie, so sind es vor allem vier Gebiete, deren Tücken man sich stellen muss:

- Arkadia, der Sommerhof, auch Lichter Hof genannt: In der Heimat der Sommerfeen findet man dichte Wälder, sanfte Hügel und blühende Landschaften. Neuankömmlinge könnten daraus schlussfolgern, dass das Reich des Sommerkönigs weniger gefährlich sei als der Rest des Nimmernie, doch davon sollten Sie sich nicht täuschen lassen. Arkadia ist wunderschön und es scheint das ganze Jahr die Sonne, doch es ist alles andere als sicher. In den Wäldern treiben sich Satyrn, Dryaden und Trolle herum, die Seen sind von Nixen und Undinen bevölkert. Der Hofstaat residiert unter einem gigantischen Feenhügel, wo König Oberon und Königin Titania als uneingeschränkte Herrscher das Zepter führen.
- Tir Na Nog, der Winterhof, auch Dunkler Hof genannt: Das Reich der Winterkönigin Mab ist ebenso eisig und feindselig wie die Feen, die es bewohnen. Jeder Quadratcentimeter ist mit Schnee bedeckt und die Wälder, Felder, Flüsse und Seen ruhen unter einer zentimeterdicken Eisschicht. Hier sind unzählige boshafte Kreaturen beheimatet, darunter Kobolde, Dunkerwichtel, Schwarze Männer und Oger. Der Winterpalast, und damit das Heim der grausamen Winterkönigin, befindet sich in einer riesigen, unterirdischen Höhle. Nur wenige Sterbliche haben den Dunklen Hof und Mab zu Gesicht bekommen und lange genug gelebt, um davon berichten zu können.
- Der Wilde Wald: Der finstere, undurchdringliche Wald dieses Namens bildet das größte Gebiet des Nimmernie, da er beide Reiche umschließt und sich bis in die Große Wildnis erstreckt. Er gilt als neutrales Gebiet; hier herrschen weder Sommer noch Winter und die Bewohner des Wilden Waldes sind niemandem zu Gehorsam verpflichtet. Der Wald breitet sich schier endlos aus und ist von allen nur erdenklichen Kreaturen bevölkert. Dadurch wird der Wilde Wald nicht nur zu einem der gefährlichsten Orte des Nimmernie, sondern auch zu einem der mysteriösesten.
- Der Eiserne Hof: Bis vor Kurzem war noch kaum etwas darüber bekannt, doch unter

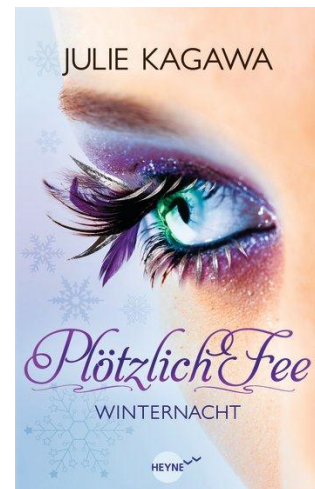


geheimnisvollen Umständen ist innerhalb des Nimmernie ein neues Reich entstanden. Man hätte gedacht, ein Eisernes Königreich - das also eben jener Substanz entspringt, die den Feen so großes Leid zufügen kann - könne nicht mehr sein als ein Gerücht, würde im schlimmsten Fall aber schnell vernichtet werden. Und doch gibt es ein solches Reich, das inzwischen von einer jungen Königin namens Meghan Chase regiert wird. Angeblich ist die Eiserne Königin halb Mensch, halb Fee. In ihrem Reich findet man jene seltsame und rätselhafte Spezies der sogenannten Eisernen Feen. Diese Feen – denn sie sind tatsächlich echte Feenwesen – haben sich wohl aus der menschlichen Vorliebe für Technologie und Fortschritt entwickelt. Zurzeit sind die Informationen über sie jedoch noch äußerst spärlich.

Begegnungen mit den Bewohnern des Nimmernie

Seien Sie klug und vermeiden Sie möglichst alles, wodurch Sie die Aufmerksamkeit der Feen auf sich lenken könnten. Doch selbst wenn Sie nur ein stiller Beobachter sind, kann es vorkommen, dass die Feen Sie entdecken. In diesem Fall empfiehlt sich das Befolgen einiger Regeln, die Ihnen eventuell ermöglichen, mit Ihrem freien Willen und – wenn Sie sehr viel Glück haben – mit Ihrem Leben davonzukommen.

- Seien Sie stets höflich. Unhöflichkeit gilt unter Feen als schwere Beleidigung und wird äußerst negativ aufgenommen, ganz egal, wie cool Sie sich dabei vorkommen mögen.
- Lassen Sie sich durch die Höflichkeit der Feen nicht täuschen. Dass die Feen sich stets formvollendet verhalten, bedeutet nicht, dass sie Ihnen nicht bereitwillig den Kopf abreißen würden. Sie werden im Gegenteil sehr dankbar sein für die Unterhaltung, die Sie ihnen bieten. Oder, wenn Sie Pech haben, für die sich daraus ergebende Mahlzeit.
- Wie heißt es so schön? Nichts im Leben ist „umsonst“. Das gilt auch für das Nimmernie. Nehmen Sie deshalb unter keinen Umständen irgendwelche Geschenke an, auch wenn Sie sich absolut sicher sind, dass keinerlei versteckte Fallstricke vorhanden sind. Denn selbst in einem solchen Fall bleiben noch genug Fallstricke, um Sie nett zu verschnüren und Sie jemandem zu überlassen, der eine Mahlzeit nötig hat.
- Verteilen Sie großzügig Geschenke. Dann werden die Feen Sie entweder für einen großen Manipulator halten und Ihnen deswegen mehr Respekt zollen oder sie werden vollkommen perplex sein, weil ihnen jemand ein Geschenk ohne Hintergedanken überreicht.
- Lassen Sie sich nie, nie, niemals, unter gar keinen Umständen mit einer Fee auf einen Handel ein. Das endet immer böse und meistens tödlich. In den seltenen Fällen, in denen es kein böses Ende nimmt, nimmt es überhaupt kein Ende. Dann sind Sie für alle Ewigkeit gebunden.
- Sollten Sie weglaufen müssen, schlagen Sie möglichst viele Haken. Viele Feen sind mit Pfeil und Bogen bewaffnet.
- Sollten Sie zufällig einem großen, grauen Kater begegnen, sind Sie ihm wahrscheinlich noch eine Gefälligkeit schuldig. Selbst wenn Sie sich nicht mehr an diese Gefälligkeit erinnern können, begleichen Sie Ihre Schuld besser möglichst schnell. Letzten Endes werden Sie es so oder so tun, doch es wird wesentlich weniger schmerzhaft, wenn Sie das gleich erledigen.



Wie sollte man das Feenreich wieder verlassen?

Die beste Antwort auf diese Frage lautet: zügig. Verbringt man zu viel Zeit im Nimmernie, kann das seltsame Begleiterscheinungen zur Folge haben. Während im Feenreich wenige Minuten

vergehen, können im Reich der Sterblichen Jahre verstreichen, aber auch das genaue Gegenteil kann zutreffen. Verlässt man das Nimmernie über einen anderen Steig als bei der Ankunft, kommt man – auch wenn die beiden Steige nur wenige Meter voneinander entfernt sind – eventuell am anderen Ende der Welt heraus oder auch auf dem Grund eines Ozeans. Beachten Sie deshalb beim Verlassen des Nimmernie folgende Grundregeln:

- Prägen Sie sich gut ein, wie Sie wieder zu dem Steig zurückfinden, über den Sie gekommen sind.
- Fragen Sie unter keinen Umständen nach dem Weg oder nach einem Steig nach draußen. Viele Feen werden Ihnen zwar behilflich sein, doch nur gegen einen hohen Preis. In den meisten Fällen verlangen sie dafür Ihre Zunge, um zu vermeiden, dass die erteilten Auskünfte weitergegeben werden. Anmerkung: Sollten die Feen irgendwann spitzkriegen, wie eine SMS funktioniert, werden sie wohl auch die Daumen einfordern.
- Sollten Sie den Rückweg zu Ihrem Steig nicht finden können, erkaufen Sie sich mit den oben erwähnten Geschenken den Transport nach Hause. Falls Sie einen solchen Handel abschließen müssen, denken Sie daran, alles korrekt zu formulieren. „Ich habe mich verirrt und komme nicht mehr nach Hause“ wird Sie ganz sicher in Schwierigkeiten bringen. Versuchen Sie es lieber mit so etwas wie: „Ich werde der Fee, die mich ins Reich der Sterblichen bringt, zwei Gläser Honig bezahlen, doch nur, wenn ich spätestens dreißig Minuten nach dem jetzigen Zeitpunkt mein Ziel lebend und unversehrt erreiche und meine Seele und mein Verstand dabei unangetastet bleiben, ich weder körperlich noch mental verletzt und auf festem Boden auf einer Anhöhe in einer Umgebung abgesetzt werde, in der menschliches Leben möglich ist und die nicht weiter als einen Kilometer von einer menschlichen Ansiedlung entfernt liegt.“ Und selbst dann sollten Sie äußerst vorsichtig sein.

Zusammenfassung

Bei Einhaltung der oben genannten Leitlinien besteht eine geringe Chance, den Aufenthalt im Nimmernie zu überleben. Natürlich gibt es keinerlei Garantie und bei absolut jeder Interaktion mit einem Bewohner des Feenreiches sollten Sie allergrößte Vorsicht walten lassen. Mit den hier vermittelten Kenntnissen werden Sie den anderen Sterblichen, die hin und wieder durch die Hecke wandern und im Feenreich landen, jedoch einen Schritt voraus sein. Wir haben Sie gewarnt. Sie handeln auf eigene Gefahr.

© Verlagsgruppe Random House

